



Thriller derrière l'écran

Didier Béclard le 28/02/2017 ****

"Quartier 3, destruction totale" plonge dans l'abîme des jeux vidéos dans une ambiance anxiogène où l'on finit par perdre pied entre réel et virtuel.

Dans ce quartier, toutes les maisons se ressemblent. Le but du jeu est de remplir une série de missions, niveau par niveau, tout en survivant aux attaques de zombies. Chaque chapitre débute sur une vue aérienne du quartier, celui-là même dans lequel vivent les joueurs. De plus, les zombies prennent l'apparence des adultes du voisinage. Très vite la frontière entre virtuel et réalité s'estompe et les parents en viennent à espérer que leurs enfants se droguent, comme si cela était plus conforme à la "normalité". Et si on évolue, étape par étape, au gré du déroulement du jeu, il apparaît rapidement qu'il n'y a pas de sortie possible, toute relation est empoisonnée par le fantasme et la peur.

"Quartier 3, Destruction Totale" décrit, au fil des scènes, la tentative d'un groupe d'adolescents d'atteindre le dernier niveau – "La Maison Finale" – d'un jeu vidéo se déroulant dans une réalité virtuelle. Tout au long de la pièce, l'ambiance est lourde, anxiogène. On apprend que cette "Maison Finale" dans le jeu a l'apparence de la maison respective de chacun des joueurs... On voit, ou on pressent, également que les actions destructrices des joueurs ont des conséquences dans la réalité, que les effets du joystick ne sont pas que virtuels.

Distance

La mise en scène d'Olivier Boudon repose sur la distance entre le spectateur et les comédiens qui se concrétise par un écran géant transparent sur lequel sont projetées des images du quartier et les instructions auxquelles les joueurs doivent répondre, des "solutions du jeu". Derrière cet écran, adolescents et adultes se parlent, se mesurent, s'affrontent dans des joutes verbales dominées par l'incompréhension mutuelle, même s'ils habitent le même quartier, vivent dans une même famille et partagent les mêmes codes.

Les quatre comédiens déroulent ce puzzle apocalyptique avec conviction et détermination. Tous les personnages véhiculent les archétypes que notre société consumériste et hyperindividualiste peut produire: ados névrosés, père divorcé workaholic, mère au foyer oisive et sous antidépresseurs... Dans ce quartier résidentiel de banlieue assez chic, qui dispose même de son comité de quartier qui prend parfois des allures d'autorité suprême – mais finalement n'est-ce pas tout simplement, la pression sociale, le regard des voisins, qui jouent ce rôle? –, il faut être à la hauteur des symboles de la réussite sociale qui se logent dans la cylindrée des voitures, dans les titres, et jusque dans le soin apporté à la tonte de la pelouse. Il ne suffit pas d'être quelqu'un, il faut aussi le montrer et l'affirmer. Ou, à tout le moins, de sauver les apparences.

Plus que le jeu vidéo lui-même, ce sont les rapports humains induits par le flou qui sépare l'univers virtuel de la vraie vie qui sont au cœur du questionnement de la pièce. Jusqu'où s'étend notre responsabilité dans l'évolution de nos enfants, où se situe la limite dans la liberté que nous devons consentir pour qu'ils s'épanouissent, quand est-il trop tard, quand allons-nous trop loin dans la déresponsabilité, dans la culpabilité?

Les quatre comédiens déroulent ce puzzle apocalyptique avec conviction et détermination, à un point que l'on est tout surpris qu'ils ne soient que quatre – au total, ils jouent pas moins de 16 rôles – sur scène tant leur palette est riche et leur présence forte. L'ambiguïté entre réalité et virtualité est troublante jusqu'au coup de théâtre final.